

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Abdul, 2014:80). Pembelajaran tematik menggunakan pengalaman langsung siswa dan nyata yang dapat menghubungkan konsep dalam mata pelajaran.

Lebih lanjut lagi dalam lampiran permendiknas No.67 (2013:132) pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang menintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian tersebut dilakukan dalam dua hal, yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran dan integrasi berbagai konsep dasar yang berkaitan. Tema merajut makna berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar konsep dasar secara parsial. Dengan demikian pembelajarannya memberikan makna yang utuh kepada peserta didik seperti tercermin pada berbagai tema yang tersedia. Pembelajaran ini menggunakan pendekatan antar mata pelajaran yang dipadukan. Beberapa mata pelajaran dicari konsep, sikap, dan keterampilan yang tumpang tindih dipadukan menjadi satu. Kegiatan guru pertama menyeleksi konsep, nilai-nilai dan ketrampilan yang memiliki keterkaitan erat satu sama lain dari berbagai mata

pelajaran. Model inilah yang dikembangkan sebagai pembelajaran tematik terpadu kurikulum 2013.

Sejalan dari beberapa definisi diatas mengenai pembelajaran tematik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggabungkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tersebut dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang saling berkaitan. Pada pelaksanaannya dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.

1. Tujuan pembelajaran tematik

Melalui pengembangan Kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang: produktif, kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pada hal ini, pengembangan kurikulum difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa panduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat didemonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual (Mulyasa, 2013:65).

Menurut Sukayati (Prastowo, 2013:140) tujuan pembelajaran tematik adalah: (a) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna, (b) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi, (c) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan, (d) Menumbuh kembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, toleransi, serta menghargai pendapat orang lain, (e) Meningkatkan gairah dalam belajar dan (f) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan para siswa.

2. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Pada pembelajaran tematik menurut Akbar (2017:18) memuat prinsip yang berkenaan dengan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- a. Memiliki satu tema yang aktual, dekat dengan dunia siswa dan ada dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memilih materi dari berbagai muatan yang saling terkait, artinya materi yang dipilih dapat mengungkapkan tema secara bermakna.
- c. Tidak bertentangan dengan tujuan kurikulum yang berlaku, tetapi pembelajaran tematik harus mendukung pencapaian seluruh tujuan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam kurikulum.
- d. Materi pembelajaran yang dipadukan dalam satu tema mempertimbangkan karakteristik siswa, seperti kemampuan, kebutuhan, minat dan pengetahuan awal.
- e. Materi yang dipadukan tidak terlalu dipaksakan, artinya materi yang tidak mungkin dipadukan tidak perlu dipadukan.

Menurut Trianto (2011:85-86), secara umum prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi:

a. Prinsip Penggalan Tema

Prinsip penggalan merupakan prinsip utama (fokus) dalam pembelajaran tematik. Artinya tema-tema yang saling tumpang tindih dan ada keterkaitan menjadi target utama dalam pembelajaran.

b. Prinsip Pengelolaan Tema

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila guru mampu menempatkan dirinya dalam keseluruhan proses. Artinya guru harus

mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran.

c. Prinsip evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Bagaimana suatu kerja dapat diketahui hasilnya apabila tidak dilakukan evaluasi.

d. Prinsip Reaksi

Dampak pengiring (*nurturant effect*) yang penting bagi perilaku secara sadar belum tersentuh oleh guru dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Karena itu guru dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran.

3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Menurut Akbar (2017:19) salah satu model pembelajaran di Sekolah Dasar, pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

Pembelajaran tematik ini berpusat dengan subjek belajar utama yaitu siswa. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator untuk memberikan kemudahan terhadap siswa untuk aktivitas belajar dan memberikan motivasi kepada siswa agar semangat dalam belajar.

b. Memberikan pengalaman langsung

Pada proses pembelajaran siswa dihadapkan sesuatu yang nyata (konkret) yang terjadi disekitar siswa untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Pada pembelajaran tematik, pemisahan antar mata pelajaran tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

d. Menyajikan konsep dari berbagai muatan

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran dalam proses pembelajaran secara terpadu. Materi yang dipadukan memiliki kesesuaian dengan tema.

e. Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes artinya memadukan mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya berdasarkan kesesuaian isi dan mengkaitkannya dengan kehidupan dan lingkungan sekitar siswa.

f. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Pembelajaran tematik hendaknya dilaksanakan dengan metode-metode yang dapat mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut lagi dalam Prastowo (2013: 150-152), menurut Rusman dan Trianto menjelaskan beberapa karakteristik tersebut dapat dilihat dari berbagai kelebihan model pembelajaran tematik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rusman mengidentifikasi enam karakteristik model pembelajaran tematik sekaligus menjadi keunggulannya, yaitu:

- a. Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar;
- b. Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan peserta didik;

- c. Kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi peserta didik, sehingga hasil belajar dapat bertahan lama;
- d. Membantu mengembangkan ketrampilan berfikir peserta didik;
- e. Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui peserta didik dalam lingkungannya; dan
- f. Mengembangkan keterampilan social peserta didik, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Selain keenam karakter tersebut, Trianto dengan merujuk kepada Indrawati dan Depdiknas menambahkan tiga karakteristik lain, yaitu:

- a. Apabila pembelajaran tematik didesain bersama dapat meningkatkan kerja sama antar guru bidang kajian terikat; guru dengan peserta didik;
- b. peserta didik dengan peserta didik;
- c. peserta didik atau guru dengan narasumber; sehingga belajar lebih menyenangkan, belajar dalam situasi nyata dalam konteks yang lebih bermakna.

4. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dalam kenyataannya memiliki banyak kelebihan seperti pembelajaran terpadu. Menurut Majid (2014:92) pembelajaran terpadu memiliki kelebihan sebagai berikut:

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik
- b. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik
- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna

- d. Mengembangkan keterampilan berpikir anak didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi
- e. Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerjasama
- f. Memiliki sikap toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain
- g. Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan anak didik.

5. Kelemahan Pembelajaran Tematik

Selain kelebihan yang dimiliki, pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu perancangan dan pelaksanaan evaluasi yang menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja. Sedangkan menurut Puskur, Balitbang Diknas (dalam Majid, 2014:93) mengidentifikasi beberapa keterbatasan pembelajaran terpadu, yaitu sebagai berikut:

- a. Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, keterampilan metodologi yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi.
- b. Pembelajaran terpadu menuntut kemampuan belajar peserta didik yang relatif “baik”, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitasnya.
- c. Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet.
- d. Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman peserta didik.

- e. Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh (komprehensif), yaitu menetapkan keberhasilan belajar peserta didik dari beberapa bidang kajian yang dipadukan.

6. Standar Kompetensi Kelulusan di SD

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan (Mulyasana, 2011:156). Adapun tujuan dari standar kompetensi lulusan yaitu digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidikan dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan.

Menurut kemendikbud 2013 standar kelulusan kelas 1 Sekolah Dasar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP dan PPKn sesuai standar isi yang telah ditetapkan oleh pemerintah pada kurikulum 2013 yaitu:

Tabel 2.1 Standar Isi Kelas I Sekolah Dasar Semester I Kurikulum 2013

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	Bahasa Indonesia
	3.5 Mengenal kosakata tentang cara memelihara kesehatan melalui teks pendek (berupa gambar, tulisan, dan slogan sederhana) dan/atau eksplorasi lingkungan;
	Matematika
	3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan;
	SBdP
	1.2 Mengenal elemen musik melalui lagu
	PPKn
	3.2 Mengidentifikasi aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah.

Pengembangan media Almari Pintar ini disesuaikan dengan kompetensi inti tiga dengan kompetensi dasar mata pelajaran 3.5 Bahasa Indonesia, 3.4 Matematika, 3.2 SBdP dan 3.2 PPKn. Tema yang digunakan kegemaranku,

adapun indikator yang digunakan dikembangkan sendiri sesuai dengan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

B. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu, media memiliki arti sebagai pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Arief, 2010:7).

Media pembelajaran memiliki banyak pengertian sebagaimana (Munadi 2008:7) media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran (Arsyad, 2010:4)

Sedangkan menurut Benny (2017:14) media yang memuat informasi dan pengetahuan, pada umumnya digunakan dengan tujuan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam melakukan proses belajar manusia senantiasa memanfaatkan media. Peran media dalam hal ini adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada dasarnya berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat, benda atau lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengantar ke penerima pesan (siswa). Penyampaian pesan atau informasi melalui media guna untuk membuat terjadinya proses pembelajaran lebih efektif.

1. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Adanya berbagai macam media yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Menurut Haryono (2015:53) media dalam proses pembelajaran memiliki beragam klasifikasi, sebagai berikut:

- a. Alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Alat peraga adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, atau disusun secara sengaja yang digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip. Alat peraga salah satu bagian dari media pembelajaran yang diklasifikasikan sebagai berikut: (a) Benda sebenarnya, misalnya manusia, tumbuhan, binatang, lingkungan, (b) Presentasi, misalnya bahan ajar cetak, catatan di papan tulis dan mading (c) Presentasi grafis, misalnya peta, diagram, lukisan, gambar dan chart, (d) Gambar diam, misalnya foto, kaligrafi dan gambar, (e) Alat tiruan, misalnya globe, boneka, diorama, rotaton dan peta timbul.

- b. Media TIK adalah sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan dalam kegiatan pembelajaran. Pada bidang pendidikan, TIK memiliki peran sebagai “*enabler*”. Dengan kata lain, TIK dijadikan alat untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien serta menyenangkan. Dengan demikian, TIK merupakan sarana untuk mencapai tujuan.
- c. Media audio visual adalah media yang telah mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini dibagi menjadi dua, yaitu:
- a) Audio visual diam, yaitu media yang menampilkan unsur suara dan unsur gambar seperti film rangkai suara, film bingkai suara, cetak suara
 - b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan unsur gambar yang bergerak, seperti film suara, dan video *cassette*.
- Sedangkan menurut Benny (2017:18) media memiliki klasifikasi pada aktivitas belajar, sebagai berikut:
- a. Media cetak adalah jenis media yang sudah sering digunakan sebagai sarana dalam kegiatan belajar yang memiliki sifat fleksibel bagi penggunaannya. Selain dalam bentuk teks, media cetak juga memuat informasi-informasi dan pengetahuan dalam bentuk lain misalnya diagram, gambar, poster, chart, grafik, dan kartun.
 - b. Media grafis dan media pameran adalah media yang digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Jenis media ini juga bervariasi dari benda sesungguhnya sampai dengan benda tiruan yang berupa replika.

- c. Media audio adalah media yang efektif dan efisien untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- d. Gambar gerak adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini adalah film dan video. Pada pembelajaran untuk aspek kognitif media film dan video mampu menampilkan informasi pengetahuan dalam sebuah tayangan. Selain digunakan pada aspek kognitif, media film dan video dapat dimanfaatkan juga dalam aspek afektif dan penanaman karakter.
- e. Multimedia adalah produk yang dikembangkan dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Media ini dapat menampilkan pesan atau informasi dan pengetahuan dalam bentuk berupa gabungan antara beberapa format penyajian, seperti: audio, teks, video, grafis, dan animasi. Multimedia ini dapat menyajikan informasi dan pengetahuan secara komprehensif yang dapat dipelajari oleh peserta didik.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah guru dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efisiensi serta efektifitas proses dan hasil pembelajaran.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi materi pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2010:21) media memiliki beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

Sedangkan menurut Haryono (2015:50) bahwa media bermanfaat untuk berupa hal sebagai berikut:

- a. Membangkitkan perhatian siswa
- b. Memperjelas informasi yang disampaikan
- c. Menstimulasi ingatan tentang konsep
- d. Memotivasi siswa mengikuti materi pembelajaran
- e. Menyajikan bimbingan belajar
- f. Membangkitkan performansi siswa yang relevan dengan materi
- g. Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan dan sikap yang sedang dipelajari.

Sedangkan menurut Benny (2017:24) penggunaan media untuk keperluan mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi akan memberi beberapa manfaat, sebagai berikut:

- a. Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standar
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif
- d. Penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien
- e. Meningkatkan kualitas proses belajar
- f. Proses belajar menjadi lebih fleksibel
- g. Meningkatkan sikap positif terhadap isi atau materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas mengenai manfaat media dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yaitu: dapat memperjelas sebuah informasi atau pesan sehingga memperlancar kegiatan pembelajaran dan memberikan pengalaman langsung bagi siswa. Penggunaan dan pemanfaatan media dapat berpengaruh bagi siswa pada motivasi dan semangat belajar siswa.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kegiatan pemilihan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses penggunaan media pembelajaran. Sutikno dalam (Haryono, 2015:66) penguasaan ilmu pendidik diantaranya adalah kemampuan atau penguasaan media pembelajaran. Supaya media pembelajaran yang dipilih tepat dan sesuai prinsip-prinsip pemilihan, perlu memperhatikan faktor-faktor sebagai berikut: (a) objektifitas mengenai metode yang dipilih, (b) program pembelajaran yang akan disampaikan

kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum, (c) sasaran program adalah media yang digunakan nanti apakah sesuai dengan perkembangan siswa, (d) situasi dan kondisi sekolah yang akan digunakan, (e) kualitas teknik melalui adeanya rekaman suara atau gambar-gambar dan alat-alat lain yang perlu penyempurnaan terlebih dahulu sebelum digunakan.

Menurut Nana Sudjana dalam Haryono (2015:67) mengemukakan bahwa dalam memilih media dan menggunakan media pembelajaran hendaknya memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip, di antaranya yakni sebagai berikut:

- a. Menentukan jenis media dengan tepat
- b. Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat
- c. Menyajikan media dengan tepat
- d. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Begitu halnya dengan Aqip (dalam Haryono, 2015:67) hal yang harus dilakukan untuk mempertimbangkan media dalam pembelajaran yang akan digunakan sehingga tidak salah dalam memilih yaitu:

- a. Kompetensi pembelajaran
- b. Karakteristik sasaran didik
- c. Karakteristik media yang bersangkutan
- d. Waktu yang tersedia
- e. Biaya yang diperlukan
- f. Ketersediaan fasilitas/peralatan
- g. Konteks penggunaan
- h. Mutu teknis media

Sedangkan menurut Arsyad (2010:67) pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di sekolah menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan di kelas atas dasar pertimbangan antara lain (a) ia merasa sudah akrab dengan media itu papan tulis atau proyektor transparansi, (b) ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misalnya diagram pada flip chart, (c) media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa. Pertimbangan ini diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia ciptakan.

Pemilihan media pembelajaran merupakan syarat yang harus dimiliki oleh seorang guru. Hal ini karena jika guru memilih media yang kurang tepat, maka akan mengurangi daya tangkap siswa terhadap bahan ajar atau materi.

C. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Munadi (2008:54) media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Pesan visual yang terdengar dan terlihat itu dapat disajikan melalui program audio visual seperti film dokumenter, film drama. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan film, video, dan juga televisi dan disambungkan melalui alat proyeksi.

Menurut Sanjaya (2010:211-212) media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat

dilihat, seperti rekaman video, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media pertama dan kedua. Media audio visual adalah media yang menyajikan materi dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan sebagai alat penyerapan informasi Arsyad (2011:148).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses atau kegiatan. Contoh media audio visual adalah film, video, program TV, slide suara dan lain-lain.

D. Karakteristik Media Audio Visual

Arsyad (2011:31) mengemukakan bahwa media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut: (a) Media audio visual biasanya bersifat linear; (b) Media audio visual biasanya menyajikan visual yang dinamis; (c) Media audio visual digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya; (d) Media audio visual merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak; (e) Media audio visual dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; (f) Umumnya media audio visual berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

E. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Setiap jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan begitu pula dengan media audio visual. Arsyad (2011:49-50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

- a. Melengkapi pengalaman dasar siswa;
- b. Menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu;
- c. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi media menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya;
- d. Mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa;
- e. Ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan;

Sedangkan untuk kelemahan media audio visual sebagai berikut:

- a. Pada umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu banyak.
- b. Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media tersebut.
- c. Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

F. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik

Pelaksanaan pembelajaran tematik memerlukan media pembelajaran yang menarik yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Prastowo (2013:3998) yaitu pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. Sebab, tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sulit rasanya pelaksanaan pembelajaran tematik dapat berhasil dan tidak akan berjalan dengan efektif. Media pembelajaran harus dijadikan sebagai bagian integrasi dengan komponen-komponen belajar lainnya, dapat artian komponen media tidak berdiri sendiri,

tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang bermakna.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran tematik membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton, karena tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi sulit rasanya pelaksanaan pembelajaran tematik tidak berjalan dengan efektif.

1. Media Almari Pintar

Media almari pintar digunakan untuk pembelajaran tematik kelas I sekolah dasar. Media tersebut digunakan pada pembelajaran tematik tema 2 kegemaranku, subtema 1 gemar berolahraga. Media ini berbasis media audio dan visual. Media almari pintar menggunakan kayu sebagai bahan utama dan terdiri dari potongan-potongan triplek yang digunakan untuk puzzle. Media ini terdiri dari 3 bagian yaitu kantong penjumlahan, puzzle dan kosakata.

2. Manfaat Media Almari Pintar

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diperoleh melalui pengembangan media ini, antaranya.

- a. Membangkitkan minat belajar siswa.
- b. Dapat memenuhi dalam pembelajaran tematik.
- c. Memberikan kemudahan pada guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
- d. Memberikan kemudahan pada siswa untuk menangkap materi pembelajaran.
- e. Meningkatkan pembelajaran yang lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan kreativitas dalam belajar siswa.

- f. Menimbulkan perasaan senang pada siswa karena menggunakan media pembelajaran.

G. Tahap Penggunaan Media Almari Pintar

Dalam memudahkan penggunaan media ini, maka dapat dijabarkan dalam beberapa tahapan diantaranya:

1. Persiapan

- a. Bukalah pintu Almari Pintar.
- b. Letakkan pada tempat dan posisi yang mudah dilihat oleh siswa.
- c. Jelaskan kepada siswa nama dan kegunaan bagian-bagian media Almari Pintar.

2. Penggunaan

- a. Kondisikan siswa agar tetap tenang pada saat menjelaskan materi pembelajaran.
- b. Ajak siswa untuk melakukan tanya jawab tentang olahraga kesukaan siswa
- c. Sampaikan pada siswa bahwa akan belajar puzzle olahraga.
- d. Siapkan potongan-potongan puzzle olahraga.
- e. Ajarilah siswa menyusun puzzle olahraga tersebut.
- f. Apabila sudah membentuk satu gambar olahraga, siswa diminta untuk menyusun kosakata nama olahraga tersebut
- g. Selanjutnya siswa diminta untuk menjumlahkan benda yang ada pada gambar puzzle olahraga tersebut.
- h. Ajarilah siswa untuk berhitung menggunakan kantong penjumlahan dengan balok yang menyerupai dadu.
- i. Setelah selesai berhitung, siapkan potongan-potongan puzzle elemen musik.

- j. Ajarilah siswa menyusun puzzle elemen musik.
- k. Apabila sudah membentuk satu gambar elemen musik, siswa diminta untuk menyusun kosakata nama elemen musik tersebut.
- l. Setelah selesai menyusun kosakata, ajak siswa untuk mendengarkan suara dari elemen musik dari tiap puzzle dengan menekan tombol yang telah tersedia.

3. Pasca Penggunaan

- a. Ambillah puzzle yang masih terpasang.
- b. Ambillah huruf-huruf kosakata yang masih terpasang.
- c. Ambillah yang masih berada dalam kantong penjumlahan.
- d. Letakkan puzzle, biji, dan huruf-huruf pada kantong yang telah tersedia.
- e. Letakkan media Almari Pintar di tempat yang aman.

H. Kelebihan Almari Pintar

- a. Meningkatkan kreativitas dan siswa juga termotivasi untuk menuangkan gagasannya.
- b. Pembelajaran akan berjalan dengan sempurna karena siswa dapat belajar langsung tentang materi pembelajaran.
- c. Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran pada tema kegemaranku subtema gemar berolahraga.
- d. Siswa dapat berinteraksi langsung diantara satu dengan yang lainnya.
- e. Tidak mudah rusak, karena terbuat dari kayu dan triplek.

I. Kekurangan Almari Pintar

Tidak dapat digunakan pada materi lain, hanya dapat digunakan pada pembelajaran tema kegemaranku subtema gemar berolahraga.

J. Penelitian yang Relevan

Pengembangan media pembelajaran tematik pernah dilakukan pada penelitian terdahulu dengan mengembangkan media Dakodi dan Bojar. Hasil yang diperoleh pada penelitian tersebut bahwa media Dakodi dan Bojar dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan penggunaan media tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa. Berikut penelitian yang relevan.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Pengarang	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Elone Asiani (12 Juli 2014) Pengembangan Media Dakodi (Dakon Kosakata Dimensi) Dalam Pembelajaran Tematik Tema Kegemaranku Kelas 1 Sekolah Dasar	Media Pembelajaran Dakodi melalui respon uji kelompok kecil siswa diperoleh presentase 86.7% sedangkan uji kelompok besar diperoleh presentase 97.9%	Mengembangk n media pembelajaran tematik kelas I Tema Kegemaranku.	1. Media dakodi yang dikembangkan oleh Elone berbasis visual sedangkan media almari pintar yang dikembangkan oleh peneliti berbasis audio visual. 2. Media dakodi yang dikembangkan oleh Elone digunakan pada pembelajaran tematik yang di dalamnya meliputi bahasa indonesia dan matematika, sedangkan media almari pintar yang dikembangkan oleh peneliti digunakan pada pembelajaran tematik meliputi bahasa indonesia, matematika, SBdP dan PPKn. 3. Media dakodi yang dikembangkan oleh Elone menggunakan materi bangun datar, sedangkan media almari pintar yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan materi penjumlahan.
2.	Eva Khoirunnisak (22 Juni 2015) Pengembangan Media Boneka Jari (Bojar) Dalam Pembelajaran Tematik Tema Kegemaranku Kelas I Sekolah Dasar.	Media Pembelajaran Bojar melalui respon uji kelompok kecil siswa diperoleh presentase 90% sedangkan pada uji kelompok	Mengembangk n media pembelajaran tematik kelas 1 Tema Kegemaranku.	1. Media Bojar yang dikembangkan oleh Eva berbasis visual, sedangkan media almari yang dikembangkan oleh peneliti pintar berbasis audio visual. 2. Media bojar yang dikembangkan oleh Eva digunakan pada pembelajaran tematik yang di dalamnya meliputi bahasa indonesia dan matematika

besar diperoleh presentase 98%.	sedangkan media almari pintar yang dikembangkan oleh peneliti digunakan pada pembelajaran tematik meliputi bahasa indonesia, matematika, SBdP dan PPKn.
---------------------------------	---



K. Kerangka Pikir

Pengembangan media pembelajaran tematik untuk kelas I Sekolah Dasar akan ditunjukkan melalui kerangka berpikir sebagai berikut.

